DARPG. Хоумрул.

Первая версия хоумрула погибла вместе со старой имажинарией. Это вторая, в которой я честно попыталась заткнуть все дырки и уточнить некоторые неочевидные моменты:

1) **Действие лечения** в бою не восстанавливает здоровье. Оно лишь стабилизирует состояние умирающего союзника (или врага). При успешном броске цель действия лечения остаётся без сознания и с 1 единицей здоровья.

2) Приём **рывок** (в предыдущей версии перевода— **бросок**). Врага возможно передвинуть только в направлении удара, и, если атака ведётся дальнобойным оружием, не более чем на 2 ярда. Если враг находится верхом на лошади, вы не можете с помощью этого приёма сбросить его с лошади (для этого используется приём *сбить с ног,* см. *Книгу Игрока Сет 1*); вы можете передвинуть и его, и лошадь согласно правилам, обозначенным выше. Передвигать врага можно только горизонтально земной поверхности.

3) Персонаж, который **сражается верхом** и не обладает талантом Стиль Боя Верхом (Mounted Style Combat) (представлен в бета-версии Сета 3), не может использовать двуручное оружие, поскольку одна рука у него всегда занята (держит поводья лошади). Если он всё равно использует двуручное оружие, то вынужден держать его в одной руке, в результате чего получает штраф к атаке -2 и оружие наносит всего 1к6-2 урона (как импровизированное оружие). Соответственно, персонаж не получает бонусов от таланта Стиль Боя с Двуручным Оружием. То же самое касается оружия и щита: персонаж может использовать либо щит (даёт бонус к защите, при атаке считается импровизированным оружием) либо оружие (теряет бонус щита, но может атаковать нормально). Бонусы от таланта Стиль Боя с Оружием и Щитом он тоже теряет. Использовать два оружия персонаж тоже не может и не получает бонусов от таланта Стиль Боя с Двумя Оружиями.

4) **Использование луков и арбалетов в сражении верхом** тоже имеет свои нюансы. Перезарядка луков в таком случае занимает основное действие, а перезарядка арбалета— весь раунд. При наличии ранга подмастерья в таланте Лучник перезарядка арбалета занимает основное действие, лука— дополнительное.

5) В начале боевой сцены каждый персонаж **получает энное количество очков приёмов (SP)**, равное кубику дракона его броска на инициативу. Эти SP— назовём их «инициативные» -- герой может использовать в любое время до конца боя. В том числе он может прибавить их (или их часть) к SP, выпавшим ему при дубле. Обратная операция— увеличить количество инициативных SP за счёт тех, что выпали на дубле— невозможна. Инициативные SP «сгорают» в конце боя, если не использованы.